DAS COMMANDOS 2 FELDHANDBUCH

ACHT MISSIONEN KOMPLETT GELÖST! • RIESIGE ÜBERSICHTSKARTEN!
ALLE BONUSHEFTE! • AUSFÜHRLICHE TAKTIKEN UND STRATEGIEN!



Beilage PC Games 10/2001



STAPELWEISE Nutzen Sie solche toten Winkel, um dort erledigte Gegner in Massen abzulegen.

Allgemeine Tipps

Save early, save often

Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion. Denken Sie daran, hin und wieder auch einen richtigen Spielstand anzulegen. Oft merkt man erst viel später, dass man nicht weiterkommt oder einen Fehler gemacht hat.

Holzauge, sei wachsam!

Untersuchen Sie jeden Gegner und Schrank. Lassen Sie sich mit F10 Schränke und Türen anzeigen – allzu leicht übersieht man etwas. Es wäre doch ärgerlich, wenn Sie einen Schlüssel oder ein Bonusheft nicht finden.

Muster studieren

Bevor Sie irgendetwas tun, müssen Sie sich die Bewegungsmuster Ihrer Gegner anschauen. Nur so finden Sie Schwachstellen in der deutschen Verteidigung.

Tastaturkürzel

Viele Situationen in **Commandos 2** sind sehr zeitkritisch. Gewöhnen Sie sich am besten gleich daran, die entsprechenden Tastaturkürzel für die einzelnen Aktionen zu benutzen.

Unentdeckt bleiben

Hinterherschleichen

Patrouillen sind nur schwer auszuschalten. Oft ist das auch gar nicht nötig – hinter vielen Wachen kann man einfach herschleichen, ohne dass diese etwas bemerken.

Deutsche Uniformen

Mit einer deutschen Uniform bleiben Sie im dunklen Sichtbereich von einfachen Soldaten unbemerkt. So kommen Sie eindeutig schneller voran als im Kriechgang. Achten Sie jedoch darauf, weder zu rennen noch sonst irgendwelche auffälligen Aktionen zu machen. Wichtig: Auch wenn der Green Beret und der Dieb Uniformen tragen können, wirken sie nicht. Der Dieb ist zu klein – der Green Beret zu groß.

Überwältigte Gegner verbergen

Denken Sie immer daran, ausgeschaltete Gegner vor den Blicken ihrer Kameraden zu verbergen. Wenn tiefes Wasser in der Nähe ist, können Sie die Körper darin verschwinden lassen. Vorsicht – sobald ein Körper im Wasser ist, „verschwindet" er, Sie können ihn dann also nicht mehr plündern. Wenn Sie an Munition, Waffen und Uniformen interessiert sind, müssen Sie diese vor dem Wasserwurf abnehmen. Missionskritische Gegenstände wie Schlüssel bleiben im Spiel erhalten. Am besten

ist es, wenn Sie sich einige zentrale Plätze zum Stapeln der Körper einrichten. Hierfür eignen sich besonders Gebäude und alle toten Winkel, die eine Karte bietet (zum Beispiel Mauern).



EINFACH REIZEND Natashas Ablenkung funktioniert endlos, so dass sich andere Teamkollegen am Gegner vorbeistehlen können.

Gegner anlocken

Um eine Schneise in das Gegnerdickicht zu schlagen, müssen Sie immer wieder Soldaten von ihren Posten locken. Im Prinzip funktioniert das Ganze wie bei einem Mikado – sobald Sie die erste Wache ausgeschaltet haben, wird Ihr Aktionsraum vergrößert und Sie können weitere Gegner aus dem Verkehr ziehen. Sie müssen dabei genau wissen, bis wohin die Sichtkegel Ihrer Kontrahenten reichen, wo sie sich überlappen und wo tote Winkel vorhanden sind. Ihr Commando muss in einem Versteck liegen bleiben, bis der Gegner nahe genug heran ist, um ihn mit einem gezielten Hieb zu überwältigen. Zum Anlocken stehen Ihnen etliche Mittel zur Verfügung.

Zigaretten, Wein und Hundefutter

Wachen lassen sich durch Zigaretten und Weinflaschen anlocken. Sehr praktisch dabei ist, dass diese Gegenstände selbst im dunklen Sichtbereich wirken. So lassen sich Gegner über enorme Distanzen anlocken (dunkelgrüner Bereich). Hundefutter wirkt genauso – eben nur bei Hunden. Es gibt jedoch auch immer wieder Gegner, die gegen bestimmte „Versuchungen" immun sind – da hilft nur ausprobieren.

Der Sender

Der Green Beret hat einen Ablenksender im Gepäck. Das Geräusch dieses Senders weckt nur die Aufmerksamkeit von Gegnern, alarmiert sie jedoch nicht. Nicht alle Soldaten werden zum Sender hingelockt – einige drehen nur ihren Blick in die Richtung des Geräusches – aber auch das kann unter Umständen schon genügen, um weiterzukommen.



ANGESCHMIERT In diesem Beispiel wird zunächst die rechte Wache (1) k. o. geschlagen und geknebelt. Im Liegen wird Wache (2) umgenietet. Dem Soldaten im Hof (3) kommt das spanisch vor und er eilt durch das Haus auf den Balkon. Wenn er dort ankommt, geben Sie auch ihm eins über den Schädel.

Klopfzeichen

Im Inneren von Gebäuden können Sie an Türen und Wände klopfen. So lassen sich in engen Räumen Gegner prima anlocken.

Domino-Effekt

Viele der Sichtkegel überlappen sich. Machen Sie sich das zunutze, indem Sie zum Beispiel einen Gegner im dunkelgrünen Sichtfeld eines Kameraden zu Boden strecken und Sie sich sofort verstecken. Oft eilen die Kameraden des Gegners erst zum Niedergestreckten hin, ohne Alarm zu geben.

Hundegebell und Lippenstift

Oft genügt es auch, dass ein Gegner in eine bestimmte Richtung blickt, damit sich ein Teamkollege vorbeischleichen oder den abgelenkten Gegner von hinten überwältigen kann. Für solche Ablenkungsmanöver sind vor allem der Spion, Natasha und Hund Whiskey geeignet. Whiskeys Gebell wirkt allerdings immer nur eine kurze Zeit, während Natasha mit ihrem Geschminke Gegner dauerhaft irritiert.

Gegenstände kombinieren

Schlaftrunk

Viele der Gegner sind einem kräftigen Schluck aus der Weinflasche nicht abgeneigt. Wenn Sie Schlaftabletten gefunden haben, können Sie diese mit Wein kombinieren. Das Ergebnis ist ein gut wirkender Schlaftrunk. Sie müssen einige Zeit warten, bis der Trank wirkt. Fällt ein Betrunkener im Sichtfeld von Kameraden zu Boden, wird er von ihnen sofort wieder geweckt. Überlegen Sie daher gut, wo und wie Sie den Wein einsetzen. Wachhunde trinken zwar keinen Wein, aber Sie können auch Hundefutter mit Schlaftabletten versetzen.

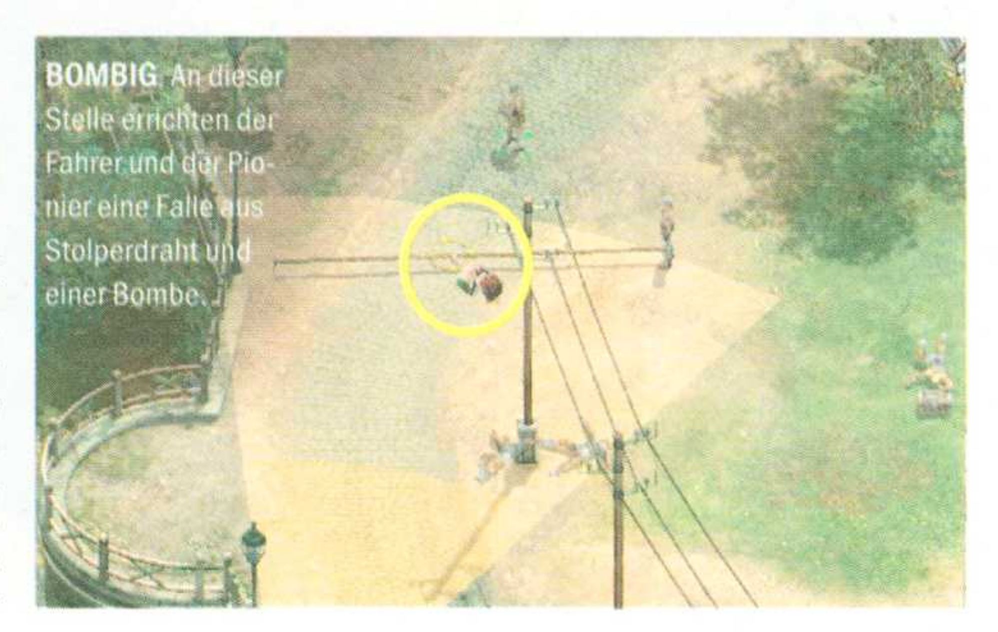
Senderfalle

Eine Möglichkeit, patrouillierende Soldaten auszuschalten, ist die kombinierte Anwendung von Sender (Green Beret) und der Falle (Pionier). Legen Sie den Sender in Reichweite Ihres Zieles und platzieren Sie exakt darauf eine Falle. Wenn Sie nun den Gegner mit dem Sender anlocken, wird er genau auf die Falle treten.


TÖDLICH Noch ahnt die Wache nicht, dass in ihrem Rücken eine tödliche Falle aus Sender und Eisenfalle zusammengesetzt wird.

Explosive Stolperfalle

Wenn Sie den Fahrer in der Truppe haben, können Sie in der Regel auf seinen Stolperdraht zurückgreifen. Das Zu-Fall-Bringen alleine führt in der Regel nur zu Unruhe unter den Gegnern und sollte daher nicht unbedingt eingesetzt werden. Sollte es aber nötig sein, mehrere Gegner auf einmal zu eliminieren, können Sie in Verbindung mit einem Sprengsatz eine durchschlagende Wirkung erzielen. Sobald der Draht gespannt ist,

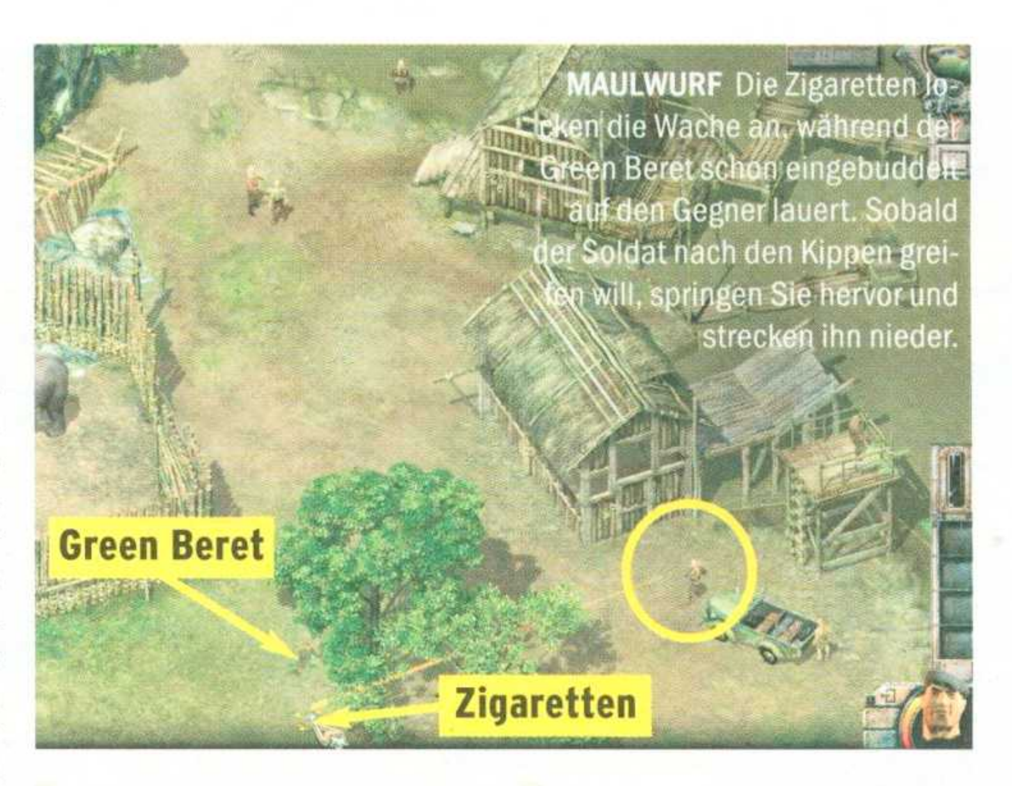

BOMBIG An dieser Stelle errichten der Fahrer und der Pionier eine Falle aus Stolperdraht und einer Bombe.

lassen Sie den Pionier einen Sprengsatz mit dem Draht kombinieren.

Kampftaktiken

Doppel-Knockout

Oft genug kommt es vor, dass sich zwei Soldaten gleichzeitig an einer Stelle aufhalten. Es gibt einen Trick, wie Sie beide Gegner auf einen Streich erledigen können, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Stellen Sie dazu etwas versetzt zwei Commandos nebeneinander auf und aktivieren Sie bei beiden den Faustschlag. Wählen Sie dann zuerst den Commando, der weiter entfernt vom Ziel steht, und weisen Sie ihm ein Ziel zu. Wechseln Sie dann per Hotkey schnell zum zweiten Commando und weisen Sie ihm das zweite Ziel zu. Wenn Sie es perfekt abgestimmt haben, werden beide Gegner im Bruchteil einer Sekunde zu Boden gestreckt.



MAULWURF Die Zigaretten locken die Wache an, während der Green Beret schon eingebuddelt auf den Gegner lauert. Sobald der Soldat nach den Kippen greifen will, springen Sie hervor und strecken ihn nieder.


ZWEI AUF EINEN STREICH Für diesen Trick ist Fingerspitzengefühl nötig. Nur mit dem richtigen Timing schaffen Sie es, beide Wachen zu überwältigen, ohne dass es zum Alarm kommt. Postieren Sie Ihre Commandos und speichern Sie unbedingt vor der Aktion ab.

Eingraben

Der Trick, den Green Beret auf einer Patrouillenroute eines Gegners einzugraben, ist immer noch eine perfekte Möglichkeit, blitzschnell störende Wachen aus dem Weg zu räumen. Beobachten Sie dazu die Wege der Gegner genau und überprüfen Sie mit aktiviertem Klappspaten, wo sich der Green Beret eingraben kann. Ist er erst einmal im Erdreich versteckt, müssen Sie nur noch abwarten, bis der Gegner vorbeigelaufen ist. Springen Sie nun hervor und schlagen Sie zu.

Hinweise zu den Missionslösungen

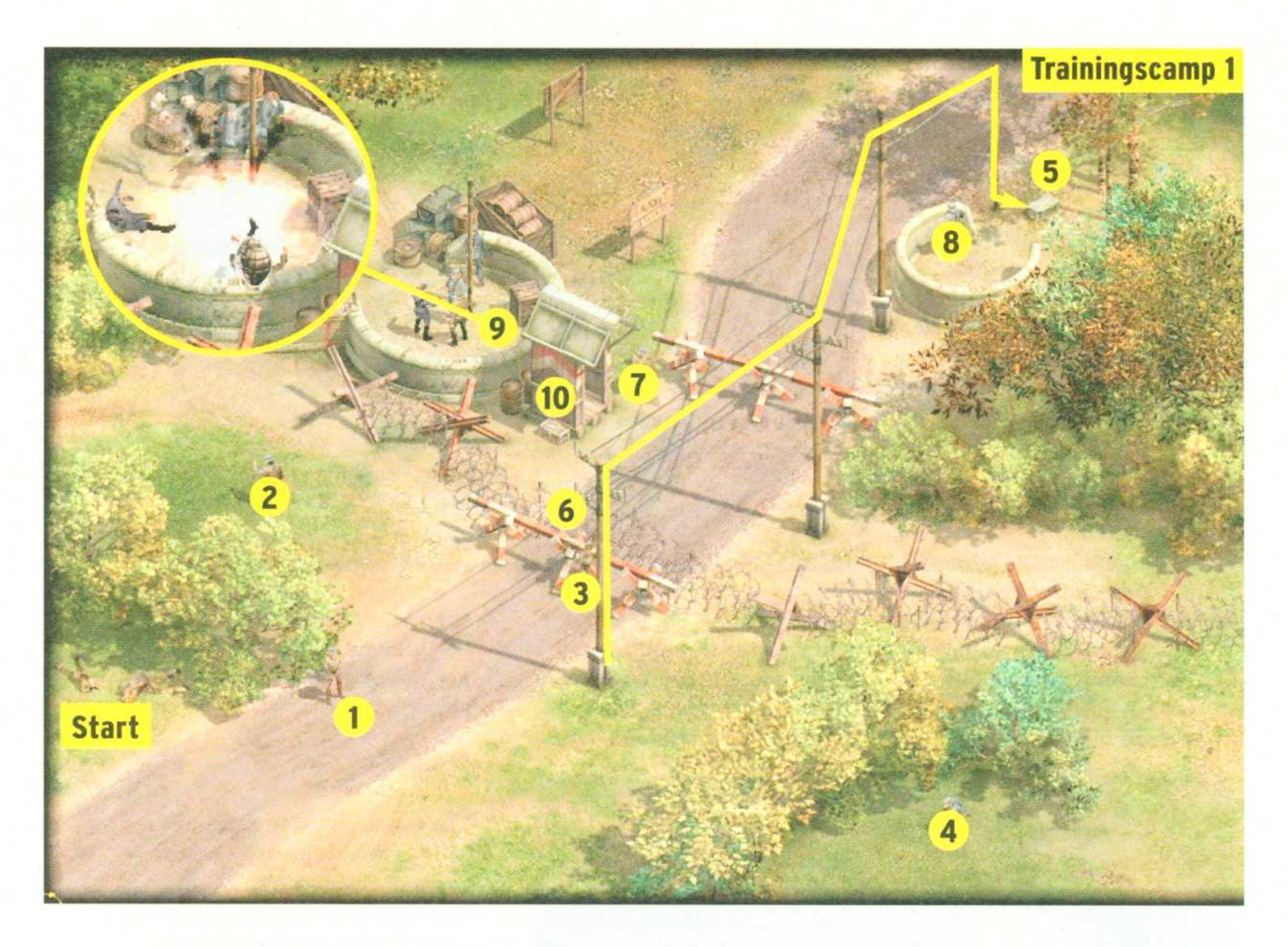
Commandos 2 lässt sich auf verschiedenste Art und Weise spielen. Wir haben bei unserer Lösung darauf geachtet, Gegner nach Möglichkeit k. o. zu schlagen und zu fesseln. Nur wenn es überhaupt nicht anders geht, haben wir Schusswaffen eingesetzt. Alarm wird nur ausgelöst, wenn es sich nicht ändern lässt (zum Beispiel durch eine Explosion). Die Beschreibungen gelten allesamt für den mittleren Schwierigkeitsgrad.

Legende:

Diesen Weg geht eine Wache

„Anlock-Route"

 Hierher wird die Wache gelockt (z. B. Zigaretten)



Trainingscamp 1

Überwältigen Sie die vier Soldaten vor der Drahtsperre (1 bis 4). Beginnen Sie mit dem rauchenden Soldaten vor dem Busch (1). Setzen Sie den Pionier ein, da er die Gegner auch wegschleppen kann. Hangeln Sie sich dann mit dem Dieb an der Telefonleitung entlang und holen Sie sich die Drahtschere und die Granaten aus der Metallkiste (5). Knipsen Sie danach den Draht bei der Sperre durch (6). Übergeben Sie dem Pionier die Granaten und spielen Sie mit diesem weiter. Erledigen Sie mit ihm per Faustschlag die beiden übrigen Wachen (7, 8). Für den putzenden Soldaten benutzen Sie am besten den Zigarettentrick. Jetzt müssen Sie nur noch eine Granate mitten unter die Offiziere werfen (9). Vorher sollten Sie allerdings die Minen aufspüren und die zweite Kiste öffnen (10).

Trainingscamp 2

Schalten Sie mit dem Green Beret die drei Schützen (1 bis 3) unterhalb der Mauer aus. Den Offizier (4) können Sie mit dem Radio oder mit Zigaretten weglocken und bequem entsorgen. Untersuchen Sie ihn, um an den Schlüssel heranzukommen. Die Schützen auf der Treppe (5) erledigen Sie am besten mit einer Maschinenpistole, die Sie einem Soldaten abnehmen können. Der Green Beret kann dann nacheinander alle Schützen mit dem Messer erledigen. Knöpfen Sie sich zunächst die Soldaten auf der linken Seite vor (6, 7) und öffnen Sie die Kiste. Robben Sie dann an der Straße entlang zu dem Haus hin. Erledigen Sie zuerst alle Schützen um das Haus (8) und dann die Gegner auf der Straße (9). In der Kiste (10) finden Sie 2x Rauchgranaten und 3x Handgranaten. Achtung, im Haus (A) befinden sich noch zwei Gegner – Sie haben jetzt mehrere Möglichkeiten:

1. Der Green Beret stürmt mit einer Maschinenpistole den Raum und erschießt die beiden Soldaten.

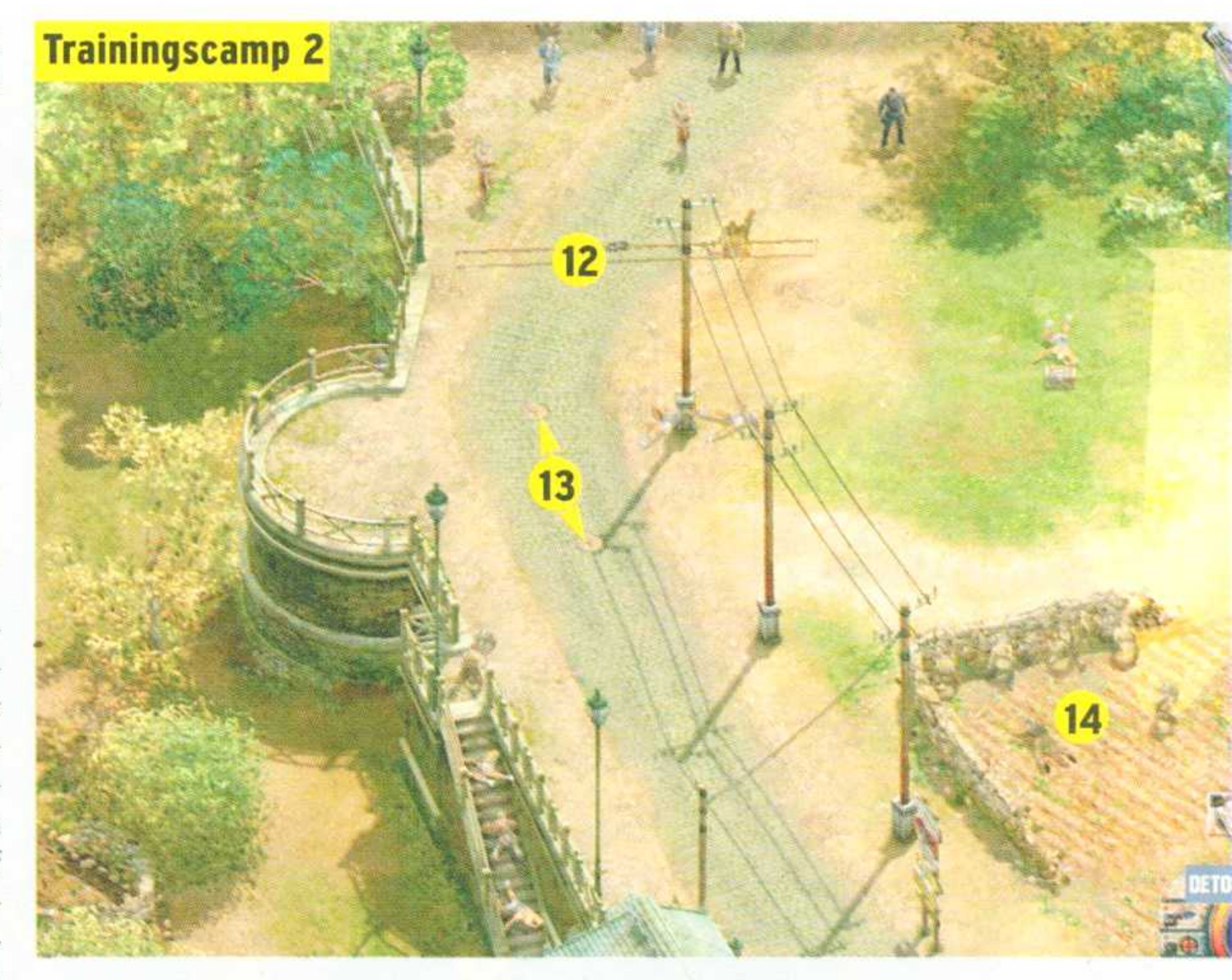
2. Der Pionier wirft eine Handgranate durch das Fenster, dabei geht allerdings eine

Kiste mit in die Luft, die zwei wichtige Minen und eine Bombe enthält .

3. Der Fahrer wirft eine Rauchgranate durch das Fenster und der Green Beret dringt daraufhin schnell in das Gebäude ein und schaltet die Soldaten aus. Benutzen Sie dann das Funkgerät.

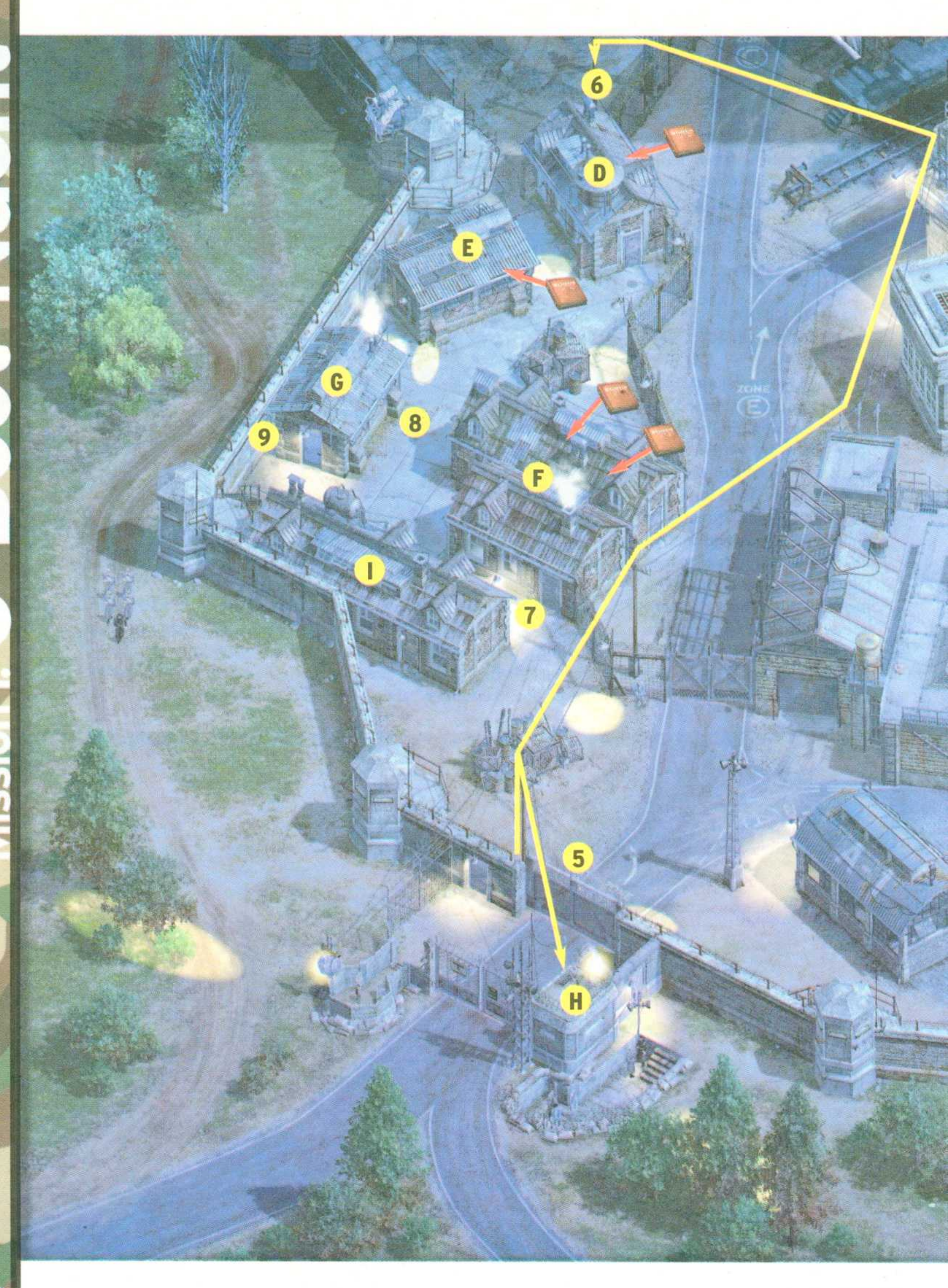
Wie wehre ich den deutschen Angriff ab?

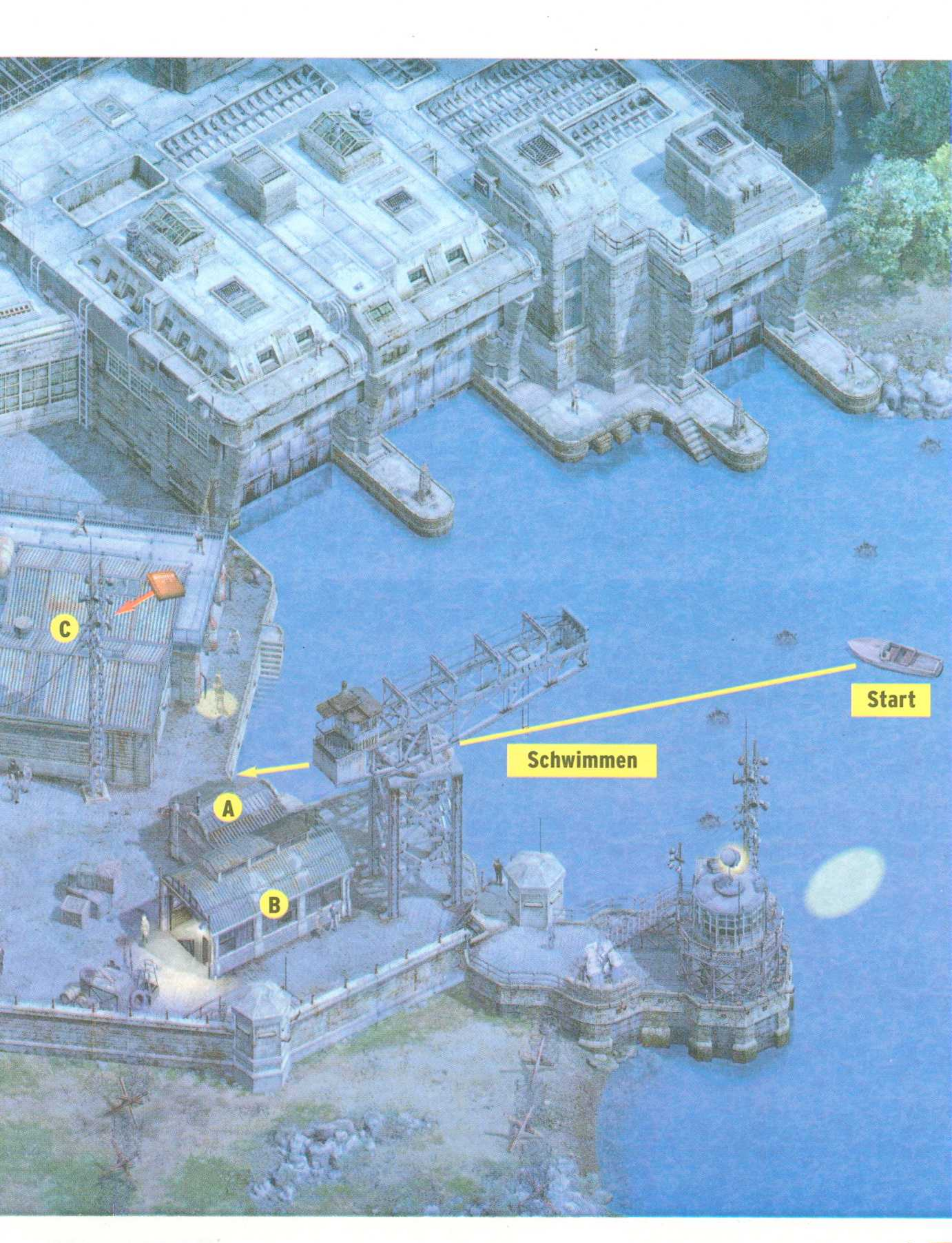
Errichten Sie zuerst eine Stolperfalle mit dem Fahrer. Platzieren Sie den Stolperdraht quer über die Straße möglichst weit im Westen der Karte. Lassen Sie den Pionier an dem Draht den Sprengstoff anbringen – Sie haben jetzt eine tödliche Stolperfalle gebastelt (12). Etwas entfernt davon legen Sie die Minen nacheinander auf die Straßenmitte (13) – damit können Sie den Panzer zerstören. Legen Sie nun Ihre Leute auf dem Acker flach hin – ebenso die Alliierten. Diese sollten in liegender Stellung in Richtung Westen blicken (14). Erst wenn Sie alle diese Vorbereitungen abgeschlossen haben, aktivieren Sie den Angriff. Achtung – am gefährlichsten sind der gegnerische Handgranatenwerfer und der Scharfschütze!



rainingscamp 2

Mission 1: U-Boot-Nacht




C
Start
Schwimmen
A
B

U-Boot-Nacht

Ankunft im Hafengebiet

Fahren Sie zwischen den Minen im Wasser hindurch und stoppen Sie das Boot außerhalb der Sichtweite der Wachen am Ufer. Schwimmen Sie bis zur Treppe und schleichen Sie dort hoch. Begeben Sie sich sogleich in den Nebenschuppen (A) der Halle. Dort finden Sie den verwundeten Alliierten, den Hund Whiskey und einen patrouillierenden Soldaten. Vom Alliierten erhalten Sie eine verschlüsselte Nachricht. Den Hund packen Sie in Ihren Rucksack. In der eigentlichen Halle können Sie einem Arbeiter eine Drahtschere stehlen (B), die Sie noch brauchen. Jetzt können Sie sich daranmachen, Natasha zu befreien (C).

Phase 2: Natasha befreien

Bleiben Sie im Flur liegen und beobachten Sie die beiden Gegner – es gibt ein kurzes Zeitfenster, in dem Sie ungesehen zu Natasha gelangen können (1). Im Spind finden Sie ein Bonusheft, 1x Zigaretten und ein Health Kit. Spielen Sie jetzt mit Natasha und holen Sie das Hundefutter (2) und die Schlaftabletten (3). Im hinteren Raum (4) ist der Hebel, um den elektrischen Zaun abzuschalten. Wenn Sie dort mit dem Dieb hineinschleichen, können Sie auch noch einen weiteren Hebel umlegen, der einige Suchscheinwerfer in der Hafenanlage deaktiviert. Sie müssen die Karte drehen, um diesen Schalter zu entdecken!

Phase 3: Diebestour

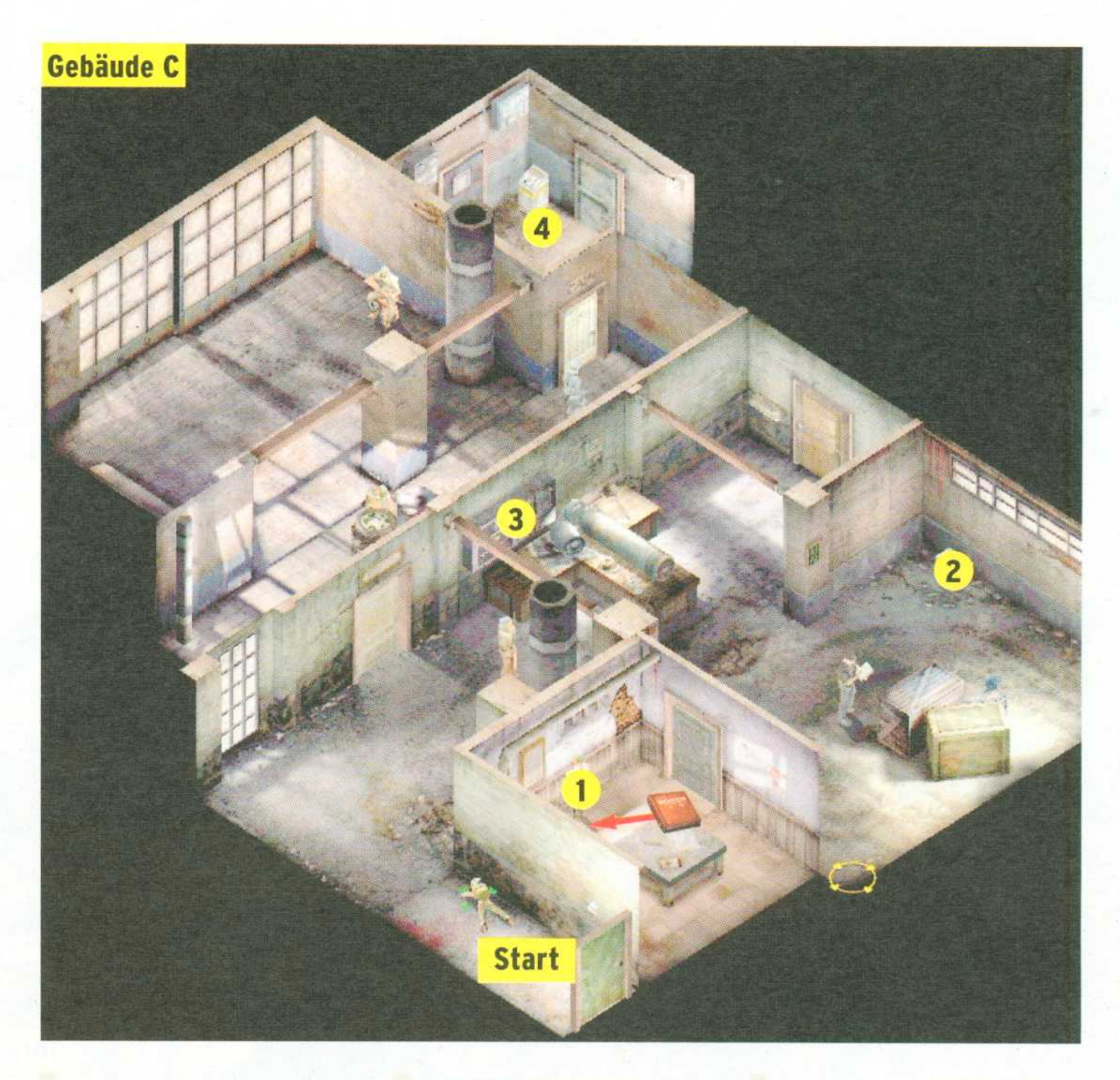
Benutzen Sie Natasha, um die Patrouille bei dem Telegrafenmast abzulenken (5). Lassen Sie nun den Dieb sich, wie auf der Karte gezeigt, zum anderen Ende der Karte hangeln (6). Schneiden Sie dort auch gleich den Drahtzaun auf. Im Badehaus (D) duscht ein Soldat, durchsuchen Sie die beiden Spinde, um ein Bonusheft zu kas-



Verwenden Sie Natasha, um den Soldaten (5) abzulenken. Jetzt kann sich der Dieb problemlos ins Lager hangeln. Zur besseren Übersicht wurde die Karte dabei um 90° nach links gedreht.

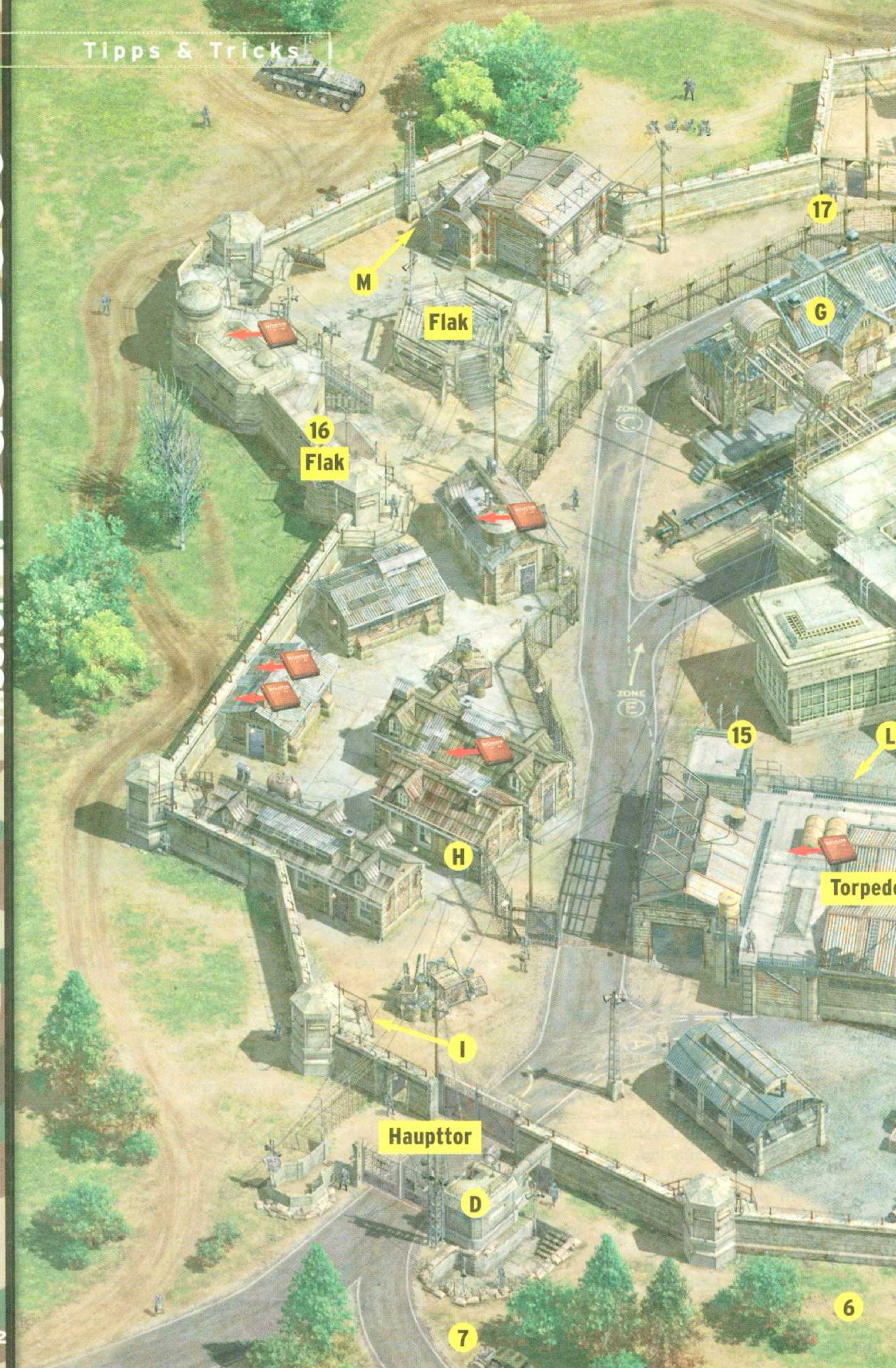


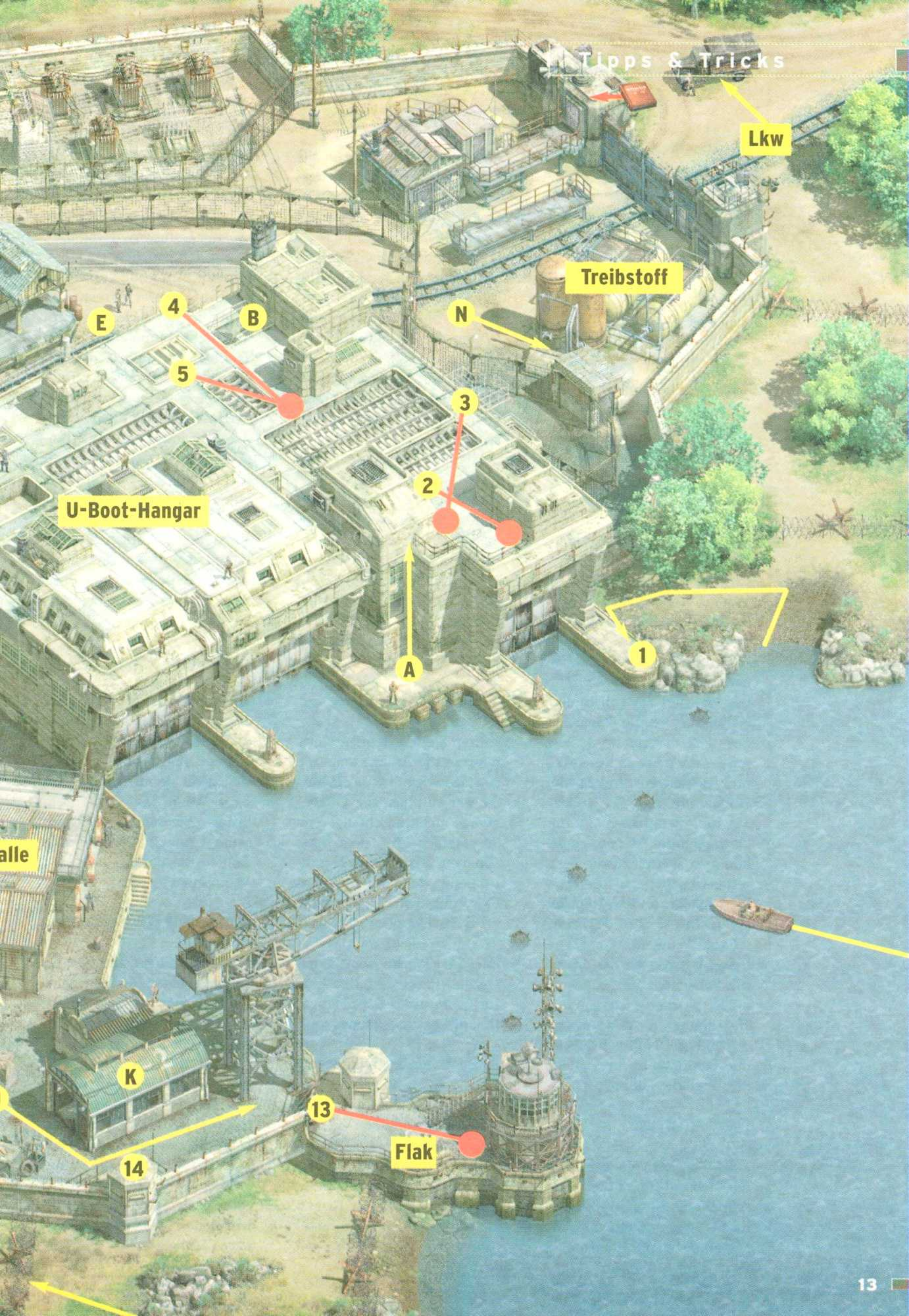
Nur wenn Sie die Karte drehen, bekommen Sie den Schalter für die Suchscheinwerfer zu Gesicht.



sieren. Wenn Sie keine Lust auf das Hangeln haben, können Sie mit dem Dieb auch einfach durch den offenen Lagereingang schleichen (7). Lästige Wachen können Sie mit Natasha ablenken. Gehen Sie mit Natascha in die Kantine (E). Versetzen Sie dort den Wein in der Kiste mit Schlaftabletten. Die Schränke enthalten außer einem Bonusheft noch Wein und Konservendosen. Sobald die Soldaten eingeschlafen sind, holen Sie sich den Schlüssel von dem schlafenden Offizier in der Kantine. Lenken Sie danach mit Natasha die Wache beim Generalsbüro ab (8). Schleichen Sie mit dem Dieb vorbei und postieren Sie ihn in einer dunklen Ecke (9). Gehen Sie mit Natasha in das Büro (F), und durchstöbern Sie Spinde und Schränke – dort befinden sich zwei weitere Bonushefte. Benutzen Sie dann das Telefon und gehen Sie schleunigst wieder hinaus, bevor der General ankommt. Sobald der General sein Büro (G) verlassen hat, dringen Sie dort mit dem Dieb ein. Im Vorzimmer ist ein Schrank, den Sie durchsuchen können. Schlagen Sie schnell den Offizier im Büro k.o. und knacken Sie den Safe. Im Schreibtisch finden Sie noch Zigaretten und Wein. Achtung, der General kehrt nach einiger Zeit wieder in sein Büro zurück – also beeilen Sie sich. Hangeln Sie sich wieder an den Telefonleitungen aus der Anlage heraus, bis zur Funkstation (H). Die Wache vor der Tür können Sie mit „Whiskey" ablenken. Zum Schluss müssen Sie Ihren Dieb durch ein Fenster in die Baracke (I) einsteigen lassen und ihn unter einem Bett verstecken.

Mission 2: Das Boot




Lkw
Treibstoff
N
E
4
B
5
3
2
U-Boot-Hangar
1
A
alle
K
13
Flak
14

Bonushefte

Insgesamt 11:
- 1: Torpedo-Halle
- 2 - 3: Haus des Kommandanten
- 4: Schlafquartier
- 5: Badehaus
- 6: Bunker
- 7: Wachturm
- 8 - 9: U-Boot
- 10 - 11: Bei der Arrestzelle der Kapitäns

Das Boot

Phase 1: Minen entschärfen

Kleiden Sie den Taucher in seinen Neoprenanzug und lassen Sie ihn ins Wasser springen. Unter Wasser muss er alle Minen entschärfen. Danach taucht er zum Strand und erledigt (1) von hinten. Nachdem Sie die Wache in der Ecke verstaut haben, schwimmen Sie zu Punkt (A) und schleichen hinter der Wache entlang. Schleudern Sie den Fanghaken an das Dachgeländer. Oben angekommen, werfen Sie die Zigarettenschachtel auf die markierte Stelle und warten, bis (3) nicht in Ihre Richtung schaut. Wenn Nummer (2) erledigt ist, werfen Sie erneut die Schachtel, um Nummer (3) anzulocken. Genauso machen Sie es mit den Wachen (4) und (5). Nehmen Sie (5) den Schlüssel ab und gehen Sie durch die Tür bei (B).

Phase 2: Tarnung

Folgen Sie dem eingezeichneten Pfeil mit Ihrem Boot. Zerschneiden Sie den Stacheldraht und spüren Sie die Minen mit dem Minensucher auf. Entschärfen Sie dann alle Minen, die eine Gefahr darstellen. Warten Sie, bis (6) am Stacheldraht steht und in die andere Richtung schaut. Kurz darauf müssen Sie den Stacheldraht zerschneiden und die Wache ausschalten. Verstecken Sie sich hinter dem Wagen bei Punkt (C) und betäuben Sie (7). Dessen Kleidung kann sich der Spion jetzt überziehen und unerkannt an den Wachen vorbeispazieren.
Schnappen Sie sich als Dieb den Hund und schleichen Sie aus dem Haus. Draußen bestücken Sie Whiskey mit dem Passierschein. Der verkleidete Spion geht zum Tor, benutzt die Pfeife und nimmt dem Hund den Brief ab. Gehen Sie dann in das Wachhäuschen (D) und benutzen Sie das Funkgerät.

Phase 3: Der Lkw

Fahren Sie mit dem Jeep einmal um die Anlage und steigen Sie in den Lkw ein. Passen Sie nur auf, dass der Offizier gerade nicht hinschaut, wenn Sie einfach mit dem Lkw abhauen. Zurück am Haupttor steigt der Pionier in den Lkw, mit dem Sie anschließend das Haupttor passieren. (Nicht zu dicht an das Tor oder den Wachposten heranfahren!) Parken Sie den Lkw rückwärts am U-Boot-Hangar (E) und gehen Sie hinein.

Phase 4: Der U-Boot-Hangar

Lenken Sie (8) mit dem Spion ab und erledigen Sie (9). Wenn dieser versteckt ist, können Sie sich (8) vornehmen. Genauso machen Sie es mit (10), der vor der Arrestzelle sitzt. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Zelle und befreien die Seeleute. (11) locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an. Schicken Sie dann mit dem Spion Wache (12) zur Gangway, damit diese auf den gleichen Trick hereinfällt. Am Ende verstauen Sie beide in der Arrestzelle. Betreten Sie diesen Bereich mit dem Spion und dem Taucher. Der Spion lenkt die Gegner ab, während der Taucher die Wachen unschädlich macht. In den Räumen befinden sich insgesamt zwei Bonushefte. Um an den Schalter im Nebenraum des Kapitäns zu gelangen, müssen Sie erneut den Zigarettentrick anwenden. Nehmen Sie die Enigma-Codes aus der Holzkiste und betätigen Sie den Schalter, um das Hangartor zu öffnen.

Phase 5: Das U-Boot

Betreten Sie mit dem gleichen Team das U-Boot (F) und erledigen Sie auch dort sämtliche Gegner. Insgesamt befinden sich zwei Bonushefte im U-Boot. Wenn das erledigt ist, bringen Sie den Kapitän und seine Crew in das U-Boot. Achten Sie darauf, dass die Mannschaft kriecht.

Phase 6: Die Flak-Stellungen

Als Nächstes müssen Sie diverse Objekte sprengen. Machen Sie sich mit dem Spion auf den Weg zu Punkt (G). In diesem Haus finden Sie eine Kiste, in der sich Sprengstoff befindet. Betreten Sie dann das nächste Gebäude durch die markierte Tür (H). An dieser Stelle müssen Sie schon etwas trickreicher an die Sache herangehen. Nehmen Sie den Sprengsatz aus dem Schrank und gehen Sie in den kleinen Flur. Schließen Sie die Tür

hinter sich und öffnen Sie die Tür zum großen Raum. Verstecken Sie sich neben der Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Flur. Wenn der Offizier an Ihnen vorbeigegangen ist, geben Sie ihm zwei Spritzen und fesseln ihn. Aus dem linken Schrank nehmen Sie den zweiten Sprengsatz. Setzen Sie anschließend den Spion in den Lkw und lassen Sie auch den Pionier in das Fahrzeug einsteigen. Bei Punkt (I) fahren Sie den Lkw ebenfalls rückwärts an den Wachturm heran. Der Dieb schleicht in den Turm, öffnet die Kiste mit dem Dietrich und übergibt dem Pionier beide Sprengsätze. Anschließend legt er sich wieder in die Ecke vor dem Haus.

Phase 7: Erste Flak

Bei Punkt (J) müssen Sie reichlich rangieren, um an den Kisten vorbeizukommen. Der Spion holt den Sprengsatz aus der Lagerhalle (K) neben dem Kran und schickt anschließend Wache (13) an die markierte Stelle. Dort kann sie der Pionier bequem ausschalten und einen Sprengsatz an der Flak anbringen. Wache (14) sollten Sie bei diesen Aktionen im Auge behalten.

Phase 8: Zweite Flak

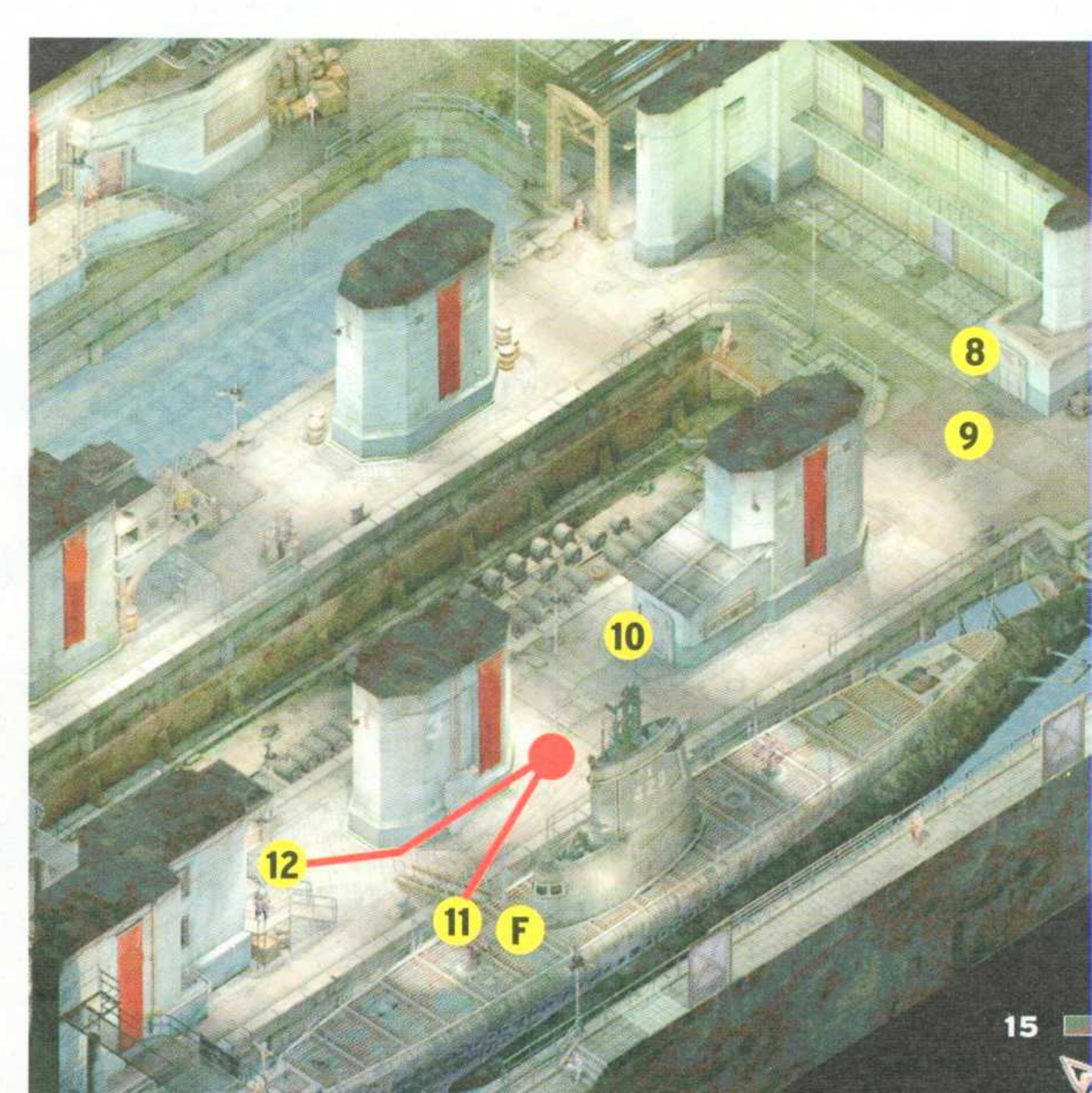
Fahren Sie den Lkw an die Tür (L) hinter der Torpedo-Halle. Lassen Sie den Pionier aussteigen und gehen Sie mit dem Spion in das Gebäude. Achten Sie auf den Sichtbereich von (15) und passen Sie einen Zeitpunkt ab, an dem die Wache nicht herüberschaut. Im Gebäude schließen Sie zuerst alle Türen und erledigen dann die Wache, wenn diese sich hinter der Ecke befindet. Den herumlaufenden Mechaniker können Sie erst dann betäuben, wenn er sich unterhalb der Kisten befindet. Dem Mechaniker, der unentwegt auf die Tür schaut, befehlen Sie, in die andere Richtung zu schauen. Nun können Sie die beiden Mechaniker beim Torpedo vom Pionier ausschalten lassen. Wenn die Luft rein ist, platzieren Sie einen weiteren Sprengsatz.

Phase 9: Dritte und vierte Flak

Parken Sie den Lkw auf Position (M). Lenken Sie dann die Wache (16) mit dem Spion ab, damit ihn der Pionier niederschlagen kann. Nun kann er unbehelligt an beiden Flak-Stellungen Sprengstoff platzieren. Wegen des Mechanikers an der zweiten Stellung brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, da er Ihnen den Rücken zudreht. Auch die Sprengsätze erwecken bei den Wachen keine Aufmerksamkeit. Wache (17) ist die einzige, die Sie im Auge behalten und gegebenenfalls ablenken sollten.

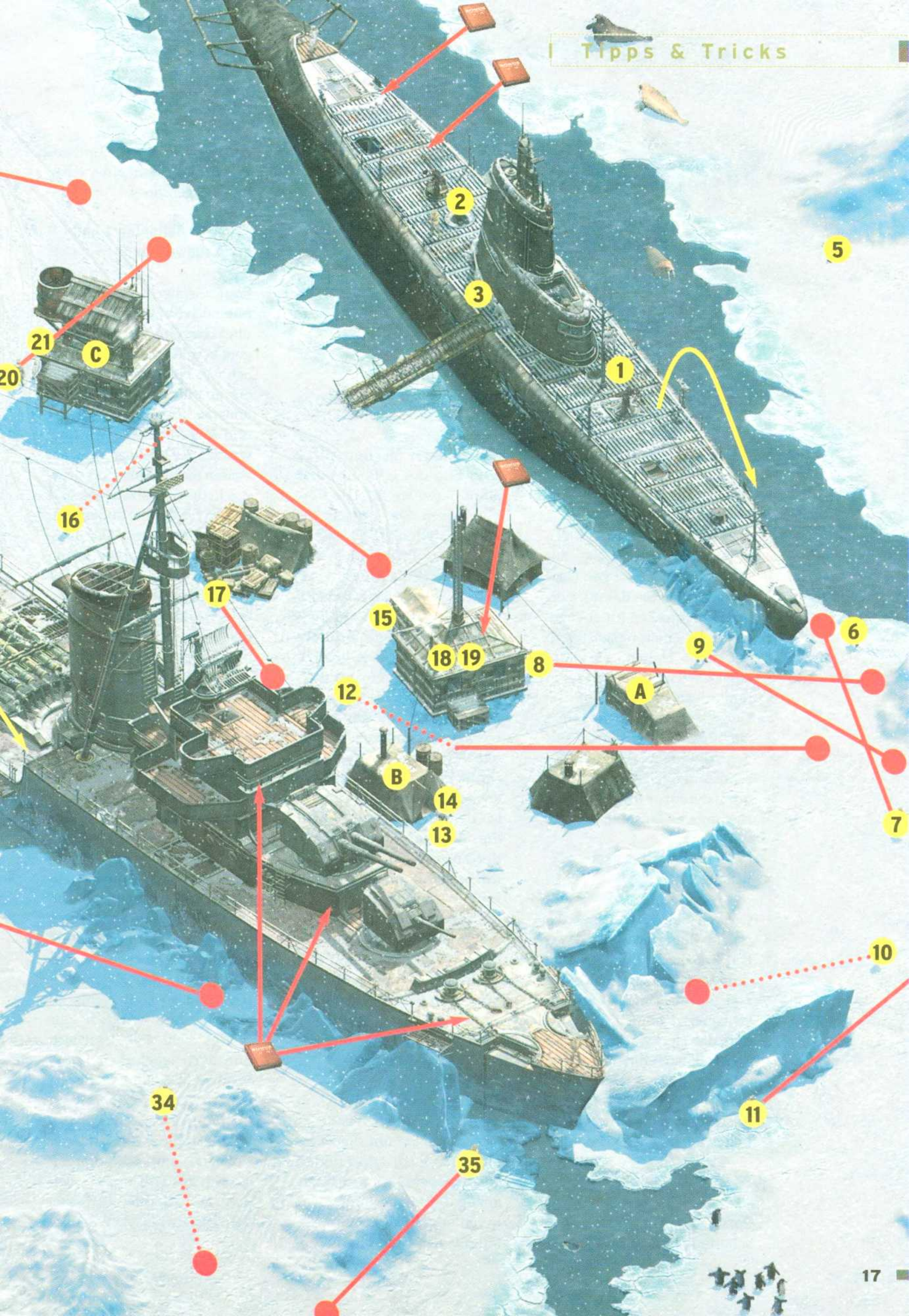
Phase 10: Das Treibstofflager

Wenn Sie rückwärts an das Treibstofflager (N) heranfahren, kann der Pionier unbehelligt seinen letzten Sprengsatz legen. Holen Sie nur noch den Dieb mit dem Lkw ab und befördern Sie alle ins U-Boot. Lassen Sie den Green Beret auf dem Dach des U-Boot-Hangars landen und bugsieren Sie ihn ebenfalls in das U-Boot. Vergessen Sie aber nicht, die Sprengsätze vorher zu zünden.



Mission 3: Das ewige Eis

Gangway
Heckeingang
Bugeingang
Landepunkt
X
D
24
25
26
22
23
46
45
44
43
42
47
41
40
30
29
36
38
37
39
28
27
31
32
33


2
3
1
5
6
7
9
8
A
B
C
21
20
16
17
15
18
19
12
14
13
10
11
34
35

Wichtige Gegenstände

Schutzanzüge:

- Erster Raum im U-Boot
- Zelt (B)
- Gefängnisraum vom Green Beret
- Mannschaftsquartiere
- Mannschaftsquartiere
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)

Bonushefte:

- Erster Raum im U-Boot
- Zweiter Raum im U-Boot
- Funkraum
- Mannschaftsquartiere
- Bugraum
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)

Das ewige Eis

Phase 1: Im U-Boot

Der Taucher ist im Heck des U-Bootes. Säubern Sie mit ihm das ganze Boot von Gegnern. Achten Sie darauf, vorher durch Luken zu spähen, bevor Sie einen neuen Raum betreten. Halten Sie Ihre Augen nach Schränken offen und durchsuchen Sie alle Gegner. Sie sollten folgende wichtigen Gegenstände finden: zwei Bonushefte, Kälteschutzanzug, Sender, Admiralsuniform und die Ausrüstung des Tauchers.

Phase 2: Raus aus dem U-Boot

Gucken Sie durch die Luke (1) im Bugraum nach draußen. Sobald die Bugpatrouille direkt vor Ihnen steht, können Sie aussteigen und zuschlagen. Knöpfen Sie sich nun die Heckwache (2) und gleich danach die Stegwache (3) vor (jedoch erst, wenn diese an Deck ist). Werfen Sie die Körper Ihrer Opfer durch Luken ins Innere des Bootes.

Phase 3: Das Lager

Springen Sie ins Wasser und schalten Sie (3) und (4) aus. Schwimmen Sie nun rüber zum Bug des U-Bootes und eliminieren Sie (6). Die Körper lassen Sie einfach ins Wasser fallen. (7-9) lassen sich nun problemlos mit Zigaretten Richtung Bug locken. Schalten Sie nun (10) und (11) aus. (12) wird zwischen den Zelten hindurchgelockt und ausgeschaltet. (13) locken Sie vor die Funkstation. (14), (15) und (16) können nun ausgeschaltet werden. (17) müssen Sie aus dem Sichtbereich des MG-Schützen (43) locken. Schauen Sie nun durch die Tür (15) in den Funkraum. Sobald die Wache direkt hinter der Tür mit dem Rücken zu Ihnen steht, gehen Sie rein. Im Funkraum finden Sie unter anderem ein Bonusheft. Kümmern Sie sich nun um (20) und (21). (20) trägt den Schlüssel zum Gefängnis des Green Beret bei sich.

Phase 4: Befreiung von Pionier und Green Beret

Betreten Sie das Zelt (A), in dem der Pionier versteckt ist. Laufen Sie mit dem Pionier zu Zelt (B) – dort finden Sie den benötigten Schutzanzug. Mit dem Schlüssel im Inventar geht's nun zum Gefängnis des Green Beret (C). Ausrüstung und Schutzanzug finden Sie in einer Kiste im Obergeschoss.

Phase 5: Ballonfahrt und Flugzeugwachen

Fünf Gegner stehen Ihnen nun noch im Weg. Da Sie jetzt über den Green Beret verfügen, können Sie sich auch im Schnee eingraben. Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Zigarettenschachtel und locken Sie die Wachen, wie auf der Karte gezeigt, an. Lassen Sie alle drei Commandos in den Ballon steigen und fliegen Sie auf die andere Seite des Zerstörers. Der Landung ist etwas heikel: Setzen Sie nur kurz auf, um den Green Beret abzusetzen – die beiden anderen steigen sofort wieder auf. Gehen Sie mit dem Green Beret am Fuß des Hügels in Deckung. Wenn sich (28) und (29) abwenden, können Sie hinter den Hügel am Kartenrand kriechen. Dort wird zunächst (27) ausgeschaltet. (28) und (29) lassen sich auch per Zigarettenschachtel hinter den Hügel locken. Locken Sie (30) und (31) wie gezeigt an. (32-36) sind nun problemlos anzulocken und zu beseitigen. Um die Dreiergruppe aufzulösen, müssen Sie (37) in Richtung Zerstörerbug locken. Achten Sie darauf, das Zigarettenpäckchen so weit rechts zu werfen, dass wirklich nur (37) es sieht. (38) lässt sich nun auch weglocken – (39) kann an Ort und Stelle erledigt werden, sobald (40) Richtung Heck marschiert. Jetzt lassen Sie Ihre anderen Kollegen landen. Besorgen Sie sich das TNT und die beiden Fernzündbomben aus den Kisten auf dem Hügel (D).

Phase 6: Außenposten des Zerstörers

Locken Sie als Erstes die vordere Relingwache (40) nach unten. (41) können Sie nun Richtung Bordwand locken – achten Sie dabei jedoch auf den MG-Schützen (42). Sobald die hintere Relingwache (45) sich umdreht, können Sie die beiden Schützen am Schornstein (42 und 43) eliminieren. (44) muss direkt an der Bordwand und außerhalb des Sichtbereiches von (47) erledigt werden. Locken Sie auch (45) Richtung Bug. (46) und (47) lassen sich jetzt problemlos beseitigen.

Phase 8: Befreiung von Dieb und Spion

Bringen Sie alle Commandos zu einem der Bugeingänge. Dringen Sie bis zum zweiten Raum vor. Hier finden Sie eine Kiste mit Sprengstoff. In diesem Raum führen Wege nach oben, unten und vorne. Jetzt wird's knifflig: Geben Sie dem Taucher das Messer vom Green Beret (insgesamt also zwei Messer!). Beobachten Sie nun die Luke nach unten. Wenn die Wache unter der Luke gerade nach rechts losläuft, betritt der Taucher den Raum. Per Messerwurf werden beide Wachen im Raum schnell hintereinander erledigt. Dieses Manöver ist sehr zeitkritisch – Speichern nicht vergessen! Eliminieren Sie noch die dritte Wache im Nebenzimmer. Bei einer der Wachen finden Sie den Schlüssel – Spion, Dieb und Mannschaft können im nächsten Raum befreit werden. Ausrüstung liegt in einer Kiste bei den Wachen.

Phase 9: Unterdeck

Tauschen Sie jetzt erst einmal Gegenstände aus. Der Spion erhält die Admiralsuniform und kann von nun an unbehelligt umherlaufen und Gegner ablenken. Bleiben Sie auf der unteren Ebene – nebenan befindet sich der Maschinenraum. Der Spion lenkt lästige Wachen ab, während der Green Beret sich um die Gegner kümmert. Mit dem Pionier legen Sie eine Fernzündbombe im Maschinenraum ab. Gehen Sie die Leiter nach oben und in den nächsten Raum und beseitigen Sie die drei Gegner. Danach geht's zurück nach oben.

Phase 10: Mannschaftsquartiere und Bugraum

Auf der Deckebene finden Sie die Mannschaftsquartiere. Einziges Problem hier: Zwei Kabinen sind mit je zwei Wachen besetzt – und selbst als Admiral verkleidet kann der Spion nicht die Spinde durchsuchen. Der Trick: Der Green Beret legt seinen Locksender auf den Gang und lockt die Wachen heraus – er selber versteckt sich natürlich in einer Kabine. Jetzt kann der Spion die Schränke nach Herzenslust durchwühlen. Sie finden hier zwei lebenswichtige Schutzanzüge und ein Bonusheft. Befreien Sie in der letzten Kabine auf der Steuerbordseite den Kapitän. Im Bugraum erwartet Sie noch eine Wache und ein Bonusheft.

Phase 11: Oberdecks

Gehen Sie mit dem Spion ein Deck weiter nach oben. Richtung Bug ist ein kleiner Raum mit einer Zweier-Patrouille. Holen Sie den Pionier herbei. Betreten Sie im Rücken der Wachen den Raum, legen Sie eine Fernzündbombe ab und schleichen Sie hinter den Soldaten her, bis Sie wieder durch die Tür gehen können, durch die Sie gekommen sind. Eine weitere Tür bringt Sie in den Vorraum der Brücke. Hier lungern einige Wachen und Mechaniker rum. Viel wichtiger: Der gut versteckte Wandschrank (F10 drücken) beherbergt ein weiteres Bonusheft und einen zusätzlichen Schutzanzug. Schließlich bleibt noch die Brücke. Vorsicht: Die hochrangigen Offiziere enttarnen Ihren Spion sofort. Nutzen Sie ihn also nur, um die Wache direkt am Eingang abzulenken. Die Offiziere knöpft sich dann der Green Beret vor. In einem Schrank finden Sie die drei Teile der Enigma.

Phase 10: Sprengung und Flucht

Spion und Green Beret begeben sich samt der Enigma zum Flugzeug. Schicken Sie alle anderen zunächst an Deck – vergessen Sie nicht die Besatzung und den Kapitän! Größere Umwege zum U-Boot erspart die Gangway auf der Backbordseite, die per Schalter herabgelassen wird. Besatzung, Kapitän, Dieb und Taucher machen sich auf den Weg zum U-Boot und steigen ein. Lassen Sie einen der Jungs auf dem Weg im Funkhäuschen anhalten, um den Funkspruch abzusetzen. Der Pionier betritt zuletzt am Heckeingang nochmals den Zerstörer und legt je eine Bombe an den Zahnrädern der Geschütze. Jetzt heißt es nur noch: Fix ins U-Boot und raus aus dem Schlamassel.

Mission 4: Buddha




12
C
13
14
11
B
15
28
F
16
17
19
18
G
N
37
M
38
25
30
31
39
44
32
33
L
J
35
29
I
40
O
K
34
41
36
43
42



DIE ANDERE SEITE Etliche der Wachen und Türen sehen Sie nur aus dieser Perspektive. Die Markierungen entsprechen denen auf der großen Übersichtskarte.

Buddha

Phase 1: Peripherie räumen

Erledigen Sie mit dem Green Beret die Wache in der Ecke (1). Locken Sie mit dem Sender die Wache am Ufer (2) zur Ecke, um sie dort ungesehen zu überwältigen. Jetzt können Sie die beiden anderen Wachen am Ufer (3, 4) nacheinander ausschalten. Der Green Beret kann sich nun langsam am Ufer Richtung Norden vorarbeiten. Alle dortigen Wachen (5 bis 11) lassen sich mit dem Sender- beziehungsweise Zigarettentrick bequem überwältigen. Um den Soldaten an der Hausecke (12) zu erwischen, begeben Sie sich bei der Treppe (A) ins Wasser und schwimmen bis zur nächsten Treppe (B). Schalten Sie danach die Wache an der Hausecke (13) aus. Locken Sie diese mit dem Sender hinter das Gebäude. Danach sind die restlichen Soldaten am Ufer (14, 15) dran. Das Häuschen (C) ist mit einem Soldaten versehen und enthält ein Wandfach, das Sie plündern können. Überqueren Sie nun den Fluss (16) und erledigen Sie dort mithilfe des Sendertricks die zwei Soldaten an der Rückseite des Hauses (17, 18). Die Wache auf dem Dach (19) stellt keine Bedrohung dar.

Phase 2: Den inneren Bereich säubern

Wechseln Sie zum Scharfschützen und schalten Sie mit ihm die Wache auf dem Balkon aus (20). Schießen Sie genau dann, wenn die Wache sich im toten Winkel in der Ecke befindet. Sammeln Sie nun Ihre Commandos beim Green Beret. Kümmern Sie sich wieder mit dem Green Beret um die Uferwachen auf dieser Seite (21 bis 24). Gehen Sie jetzt zum „Geistigen Führer“, aber lassen Sie ihn noch im Gebäude (D). Jetzt sind die Wachen am Durchgang fällig (25, 26). Klettern Sie dann beim Nebengebäude (E) die Leiter zur Dachluke (27) hoch und steigen Sie ein. Sie befinden sich in einem Raum mit Kisten und einer Wache. Ist diese außer Gefecht gesetzt, klettern Sie die Leiter in der Mitte des Raumes nach unten. Dort befinden sich die Ghurkas. Verlassen Sie mit allen vier Alliierten das Gewölbe wieder auf demselben Weg nach draußen.

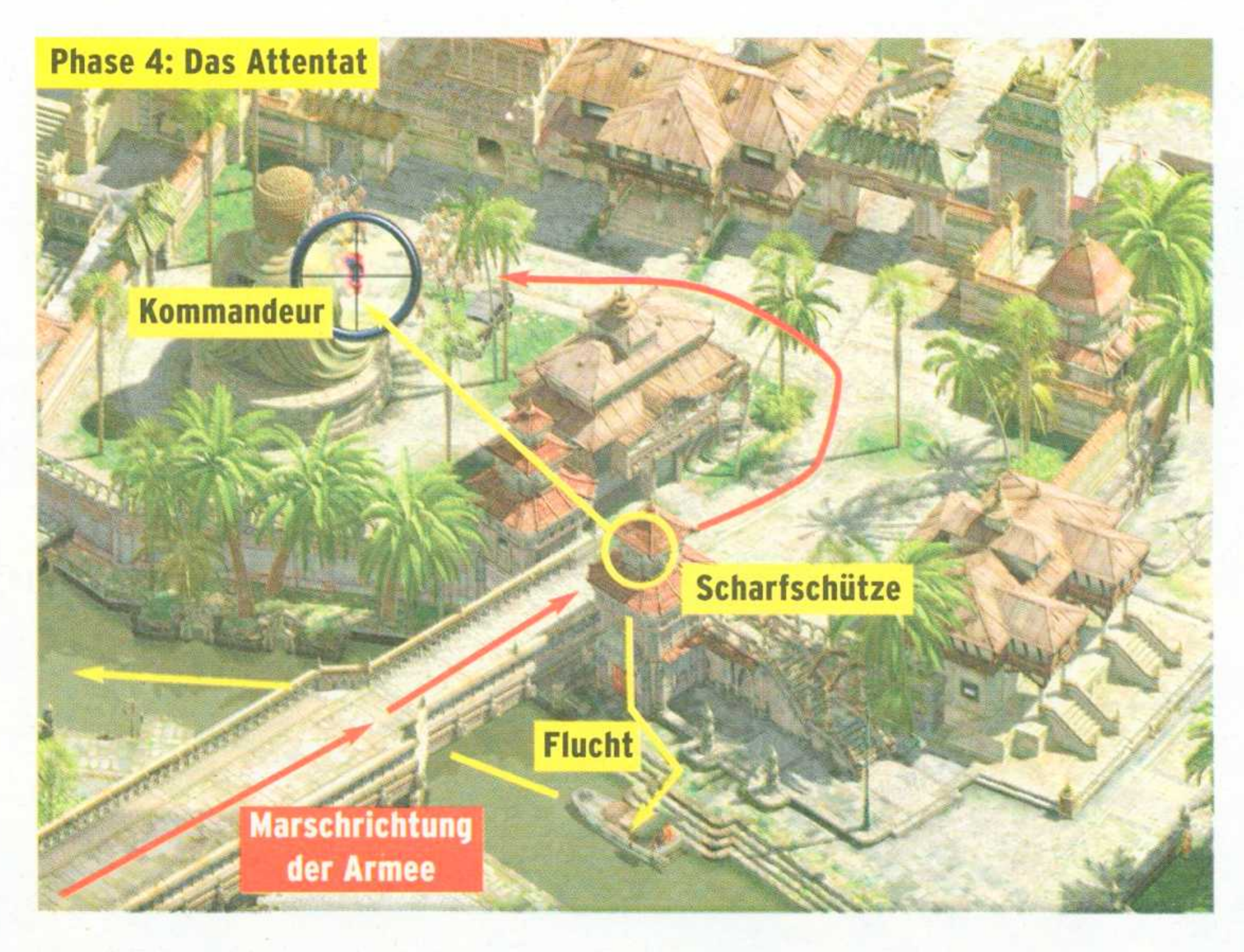
Phase 3: Bonushefte suchen

Den Waffenhändler (28) finden Sie im Seitenflügel des großen Gebäudes (F). Nachdem Sie ihn kontaktiert haben, können Sie die beiden Kisten im Keller öffnen. Darin sind jede Menge Granaten sowie Munition für das Scharfschützengewehr enthalten. Schleichen Sie sich im Hauptgebäude (G) in den zweiten Stock. Dort sind zwei Schränke, die neben diverser Ausrüstung auch ein Bonusheft enthalten. Werfen Sie einen Blick in das Eckgebäude (H). Im Raum mit den bunten Kissen ist ein weiteres Bonusheft in einer Kiste versteckt. Die Wachen im Gebäude können Sie durchs Fenster mithilfe von Granaten oder Scharfschützeneinsatz aus dem Weg räumen. Spielen Sie zur Abwechslung einmal mit dem Fahrer und schleichen Sie im Schutz der Innenhofmauer zur nächsten Wache (29). Ziehen Sie dessen Uniform an und dringen Sie in den Wachturm (I) ein. Schalten Sie auf jeden Fall den Scharfschützen oben aus. Im Wachgebäude (J) befindet sich im Erdgeschoss ein Raum mit drei Soldaten. Die Schränke dort enthalten unter anderem das nächste Bonusheft. Bevor Sie hier weitermachen, müssen Sie erst die beiden Torwachen (30) und (31) aus dem Weg räumen. Benutzen Sie dafür am besten den Green Beret und dessen Sender. Gehen Sie danach im Wachgebäude weiter nach oben und auf den Balkon hinaus. Schlagen Sie die Wachen (32, 33) k. o., Soldat (34) kommt daraufhin alarmiert zum Balkon – erledigen

Sie auch diese Bedrohung. Die Luft ist jetzt rein, um (35) aus dem Weg zu räumen. Dringen Sie dann in (K) ein, erledigen Sie dort wieder den Scharfschützen im oberen Stockwerk und verlassen Sie den Turm unten, um (36) fertig zu machen. Holen Sie sich das nächste Bonusheft aus dem Schrank in (L) und schalten Sie dort auch schon alle oberen Gegner aus. Später müssen Sie hier einen Ghurka das Funkgerät bedienen lassen. Auf keinen Fall dürfen Sie das zu diesem Zeitpunkt schon tun, da kurze Zeit später die Hölle auf dem Gelände los ist. Die nächsten zwei Bonushefte finden Sie in (M). Schauen Sie in alle Kisten und Schränke hinein und nehmen Sie mit, was Sie brauchen. Bei den vielen Gegnern im Gebäude ist der Einsatz von Granaten sehr hilfreich. Verlassen Sie das Gebäude und kümmern Sie sich um die nächsten Soldaten (37, 38, 39). Zwei weitere Bonushefte befinden sich in der Bücherei (N) im Erdgeschoss. Und noch ein Bonusheft – erledigen Sie (40) und lassen Sie Ihren Dieb durch das Seitenfenster bei (O) einsteigen. Im Schrank liegt das ersehnte Heft. Bevor Sie nun den geistigen Führer zur Barke führen, sollten Sie noch die restlichen, störenden Wachen beseitigen (41, 42, 43).

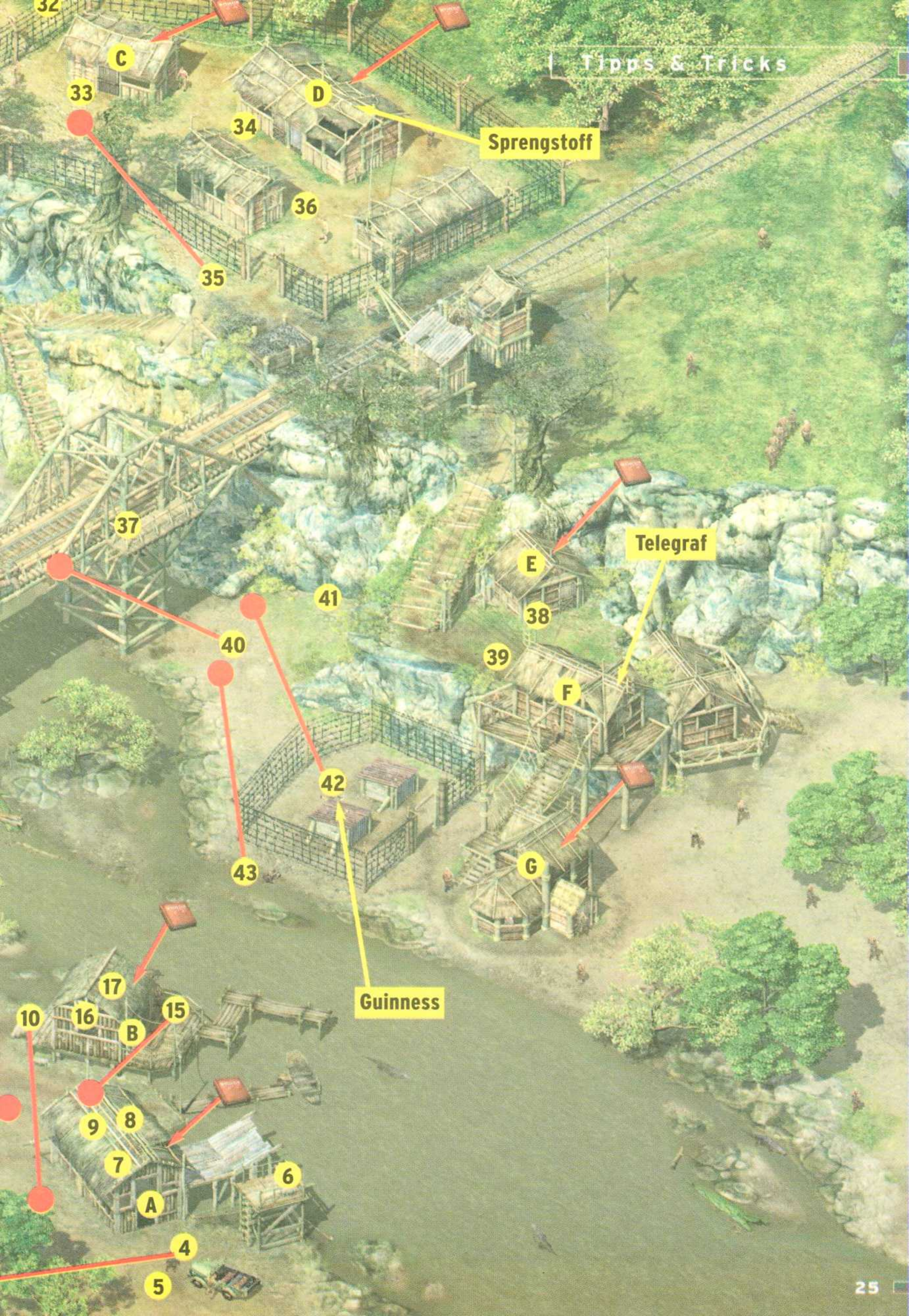
Phase 4: Das Attentat

Bevor Sie sich um den Kommandeur kümmern, vergewissern Sie sich noch einmal, dass kein Gegner sichtbar im Gelände herumliegt. Das würde zu einem verfrühten Alarm führen. Sammeln Sie dann alle Männer bei der Barke und begeben Sie sich mit ihnen in den Turm (K). Postieren Sie den Scharfschützen ganz oben – lassen ihn aber noch nicht aus dem Fenster schauen. Führen Sie nun einen Ghurka zum Funkgerät (L) und betätigen Sie es. Wechseln Sie nun wieder zum Turm (K) und lassen Sie einen Mann durch die Tür im Erdgeschoss spähen. Warten Sie unbedingt ab, bis sich die einrückende Armee vor dem Buddha aufreiht und der Kommandeur aus seinem Auto steigt (44). Lassen Sie nur den Scharfschützen auf seinem Platz und steigen Sie mit den restlichen Leuten schon ins Boot. Jetzt müssen Sie mit dem Scharfschützen den Kommandeur eliminieren und sich dann blitzschnell ebenfalls in die Barke begeben. Damit ist die Mission geschafft.



Mission 5: Die Brücke am Kwai

28
27
Strickleiter
29
30
31
Gefangene
23
25
26
21
22
24
20
19
18
12
13
14
3
Strickleiter
11
2
1


32
C
33
D
34
Sprengstoff
36
35
37
E
Telegraf
41
38
40
39
F
42
43
G
17
10
16
15
B
Guinness
9
8
7
6
A
4
5

Wichtige Gegenstände

Bonushefte:

- Bootshaus (A)
- Bootshaus (B)
- Haus (C)
- Haus (D)
- Haus (E)
- Haus (G)

Drahtschere/Strickleiter:

- Bootshaus (A)

Die Brücke am Kwai

Phase 1: Bootshaus und Elefantengehege

Sie starten direkt am Elefantenkäfig. Die ersten drei Wachen lassen sich hier problemlos anlocken und hinter dem Zaun verstecken. Der patrouillierende Posten (4) kann mit Zigaretten angelockt werden – (5) und (6) werden dann an Ort und Stelle niedergeschlagen und geknebelt. Betreten Sie das Bootshaus (A) erst, wenn die Patrouille links neben der Tür steht. In schneller Reihenfolge können Sie nun die drei Wachen (7-9) erledigen. Die verschlossene Kiste öffnet der Dieb mit dem Dietrich. Zum Vorschein kommt neben dem ersten Bonusheft auch eine Strickleiter. Geben Sie die Leiter dem Dieb. In der anderen Kiste finden Sie eine Drahtschere – diese geben Sie dem Green Beret ins Gepäck. Locken Sie nun die Patrouille (10) vom zweiten Bootshaus Richtung erstes Bootshaus. Jetzt ist die Wache im Elefantengehege (11) an der Reihe. Bevor Sie nun die beiden Soldaten (13 und 14) erledigen können, muss erst die Treppenwache (12) angelockt werden. (15) lässt sich per Zigarettenschachtel zwischen die Bootshäuser locken. Vorsicht: Die Wache geht erst durch das Haus (B) – da es keinen direkten Weg gibt. Lauern Sie dem Gegner am besten direkt an der Tür auf. Erledigen Sie die beiden ersten Wachen(16, 17) im Haus (B). Die anderen beiden können Sie getrost links liegen lassen. In einer Kiste finden Sie hier das zweite Bonusheft.

Phase 2: Schienenwachen

Mit der Strickleiter im Gepäck kann der Dieb die Telefonleitung entlangklettern und so an allen Wachen vorbei ganz an den Bildrand kommen. Hier benutzen Sie die Strickleiter – nun können die anderen Commandos un-



OPERATION BAYWATCH Um die Gefangenen zu retten, müssen Sie sich als Rettungsschwimmer betätigen. Lösen Sie zunächst den Käfig ...



... jetzt haben Sie nur wenige Sekunden Zeit, um den Käfig unter Wasser zu öffnen und so den alliierten Soldaten das Leben zu retten. Achten Sie auf die Krokodile.

gehindert auf den Bahndamm gelangen. Die Wachen (18-21) lassen sich jetzt ohne größere Umstände beseitigen. (22) und (23) müssen angelockt werden. Nutzen Sie die Möglichkeit des Green Beret, sich einzugraben. Achten Sie auch darauf, dass Sie keine geknebelten Wachen herumliegen lassen – verstauen Sie die Körper ganz am Ende in der Nähe der Strickleiter. Bevor es nun weitergeht, sollte der Dieb die praktische Leiter wieder einsammeln.

Phase 3: Uferwachen und Überquerung des Flusses

Auch wenn der Dieb auf dem Elefanten den Fluss überqueren kann, macht das keinen großen Sinn – er wird viel zu leicht entdeckt. Schalten Sie also erst einmal (24-26) aus, um diese Uferseite für sich zu haben. Vorsicht: Im Fluss und an einigen Uferstücken treiben Krokodile ihr Unwesen. Gehen Sie diesen Reptilien aus dem Weg. Der Green Beret schwimmt als Erster über den Fluss. Hinter den Felsen werden Sie nicht gesehen. Schleichen Sie bis zu den Wachen beim Elefanten. Von hier können Sie die Uferwachen (27-31) nacheinander problemlos beseitigen.

Phase 4: Der Sprengstoff

Holen Sie nun den Dieb hinzu. Bei (A) kann er den Felsen hinaufklettern – dabei müssen Sie auf den Sichtbereich von (32) achten. Da der Dieb zwar Gegner niederschlagen aber nicht fesseln kann, kommt hier wieder die Strickleiter zum Einsatz. So kann der Green Beret nachkommen und die Drecksarbeit erledigen. Nachdem Sie (32) aus dem Weg geräumt haben, kann ein Loch in den Drahtzaun geschnitten werden. (33) und (34) können jetzt beseitigt werden. Locken Sie (35) an, um dann auch (36) gefahrlos ausschalten zu können. Im Gebäude (C) finden Sie das dritte Bonusheft. Haus (D) enthält den Sprengstoff und das vierte Bonusheft.

Phase 5: Vorstoß zum Gefängnis

Erledigen Sie den Scharfschützen (37). Jetzt können Sie unbehelligt zu den Gebäuden (E) und (F) vordringen. Erledigen Sie die Wachen (38) und (39). Dringen Sie nun mit dem Dieb durch das Fenster in das Haus (E) ein. So kann er die beiden Soldaten übertölpeln – der Green Beret kann dann durch die Tür kommen und die beiden Gegner dingfest machen. Hier finden Sie das fünfte Bonusheft. Jetzt ist Haus (F) dran. Einziges Problem hier: die beiden Posten am Telegrafen. Wenden Sie hier den „Doppel-Knock-Out"-Trick an (siehe allgemeine Tipps Seite 5). Da Sie hier nur schwer weiterkommen, geht es zurück zum Lager und die Treppe runter zum Ufer. Hier können Sie (40) ausschalten. Dieses und die folgenden Opfer entsorgen Sie am besten direkt im Fluss. (41-43) können nun alle nacheinander angelockt werden. Der Gefängniswärter trägt den Schlüssel zum Büro (G) bei sich. Mit der Drahtschere knipsen Sie nun ein Loch in den Zaun und befreien Guinness. Vorsicht: Da hier noch Wachen herumlungern, muss sich Guinness sofort flach hinlegen, um nicht entdeckt zu werden.

Phase 6: Brückensprengung

Entweder erledigen Sie die Wachen vor dem Büro (G) oder warten einfach ab, bis diese um die Ecke gelaufen sind. Der Green Beret erledigt die Soldaten im Inneren. Jetzt kann Guinness sich das Modell der Brücke anschauen. Direkt neben dem Modell findet sich das sechste Bonusheft. Wer mag, kann auch noch die restlichen Wachen erledigen – dies ist aber nicht nötig. Der Green Beret begibt sich zu den Alliierten im Käfig. Bei der Befreiung müssen Sie sich noch als Rettungsschwimmer betätigen. Sobald der Käfig im Wasser landet, hechtet Ihr Mann ins Wasser und öffnet unter Wasser die Tür. Nun gehen Sie mit dem Sprengstoff auf die Brücke. Deponieren Sie den Sprengstoff an der vorgesehenen Stelle und nehmen Sie das letzte Bonusheft an sich. Jetzt bringen Sie alle Mann weg von der Brücke – per Telegraf geben Sie das Signal für den Zug.

Easteregg

Insbesondere den jüngeren Lesern ist der Film *Die Brücke am Kwai* aus dem Jahre 1957 vielleicht kein Begriff (Tipp: Der Film lohnt sich!). Die ganze Mission ist eine Hommage an diesen legendären Film. Der Alliierte Offizier heißt auch nicht umsonst Guinness – die Hauptrolle im Film spielt nämlich Sir Alec Guinness (Darsteller von Obi-Wan Kenobi in *Star Wars*).

Mission 6: Die Kanonen von Yakatone




24
25
22 23
2
1
17
19
16
18
15
13 14
2
1 3
4
A
5
7
6

Bonushefte

Insgesamt 10:

- **1 - 3:** Im Dorf bei dem Bunkereingang
- **4:** Munitionslager
- **5 - 7:** Hauptquartier des Kommandanten
- **8:** Besprechungsraum
- **9 - 10:** Unterirdische Flak-Stellung

Die Kanonen von Yakatone

Phase 1: Die Landung

Paddeln Sie mit dem Schlauchboot zum Strand und unterhalten Sie sich mit dem Schiffbrüchigen. Schwimmen Sie anschließend mit dem Taucher zum nächsten Strand. Halten Sie sich dabei dicht an der Klippe und denken Sie daran, dass die Wachen zwischendurch mit dem Fernglas aufs Meer schauen. Schleichen Sie zu Punkt (A) und locken Sie (1) mit einer Schachtel Zigaretten an. Verstecken Sie ihn auf dem kleinen Pfad. Locken Sie anschließend Wache (2) an. Danach boxen Sie Wache (3) um. Gehen Sie hinterher den Pfad hinauf und benutzen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (4) anzulocken. (5 bis 7) können Sie einfach von hinten k. o. schlagen. Verstauen Sie die bewusstlosen Wachen links neben der Stahltür und werfen Sie eine Schachtel direkt neben sich und die nächste auf den Weg, in den Sichtbereich von (8 bis 12), die einzeln zu der Schachtel gehen, um sie einzusammeln. Damit bewirken Sie, dass eine Wache erst eine Schachtel findet und anschließend zur zweiten geht. Schwimmen Sie nun wieder zu Ihrem Team zurück und paddeln Sie mit ihnen gemeinsam an den Strand. Schalten Sie (14) mit einem Schlag aus, wenn (13) auf dem Weg zum Strand ist. (13) können Sie später k. o. schlagen. Säubern Sie beide Minen von Wachen, indem Sie den Zigarettentrick einsetzen, und bergen Sie den Sprengstoff. Im linken Stollen gelangen Sie durch eine zweite Tür auf die höhere Ebene. Dort befindet sich der Pilot.

Phase 2: Sprengstoff

(15) erledigen Sie einfach von hinten und (16) locken Sie mit Ihren Zigaretten in die Falle. Achten Sie wegen des Lärms darauf, dass Sie ihn nicht zu nahe bei Wache (17) umboxen. Wenn Sie auch (17) aus dem Weg geräumt haben, kommt der Green Beret zum Einsatz. Legen Sie den Sender rechts neben die Leiter und verstecken Sie sich vor dem Stolleneingang. Schalten Sie den Sender ein und warten Sie, bis der einfache Soldat (18) vor dem Sender steht, und schlagen Sie ihn nieder. Sie müssen ihn sofort aus dem Weg räumen, da nach kurzer Zeit auch der Offizier (19) die Leiter hinabsteigt. Wenn beide gut versteckt sind, befreien Sie den Piloten. Legen Sie auf der nächsten Ebene den Sender wieder vor die Leiter, schalten Sie ihn ein und verstecken Sie den Green Beret im Gebüsch. Wenn (20) und (21) vor der Leiter stehen, verlassen Sie Ihr Versteck und schlagen sie nieder.

Phase 3: Tunneleingang

Die Wache auf der Brücke brauchen Sie nicht zu beachten, da Ihre Mannen unbemerkt hinter ihr entlangschleichen können. Wache (22) müssen Sie mit einer Schachtel Zigaretten ablenken und hinter ihrem Rücken zur Rückseite der kleinen Hütte krabbeln. Wenn beide Wachen an ihrem Platz stehen, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Bevor Sie (24) ausschalten, sollten Sie die Route von (25) studieren, damit er nicht im falschen Augenblick aufkreuzt. Erledigen Sie beide. Widmen Sie sich anschließend wieder (22) und (23). Werfen Sie erneut eine Zigarettenschachtel. Diesmal muss die Schachtel in dem Teil des Sichtbereiches liegen, an dem die Brücke beginnt. Zuerst erledigen Sie die Wache vor der Wand und danach die Wache, die zu der Schachtel gegangen ist.

Phase 4: Der Schlüssel

Betreten Sie den linken Stollen. Die zwei Wachen erledigen Sie, indem Sie eine Schachtel Zigaretten den Gang hinabwerfen, die zurückbleibende Wache k. o. schlagen und durch die Tür befördern. Warten Sie, bis die andere Wache wieder auf ihrem Posten steht und erledigen Sie anschließend die beiden verbleibenden Wachen. Starten Sie die Säuberungsaktion in der Zentrale auf der rechten Seite. Beginnen Sie mit dem Türposten auf der Treppe und locken Sie danach die beiden Offiziere nacheinander mit einer Zigarettenschachtel zur Treppe (X). Wenn diese erledigt sind, gehen Sie wieder auf den Gang und betreten den Raum durch die zweite Tür. Holen Sie sich den Schlüssel vom Kommandanten.

Phase 5: Die goldene Statue

Sprengen Sie hinterher die Wand im Nebenraum und schauen Sie mit dem Taucher

aus dem Loch. Warten Sie einen günstigen Moment ab, in dem Sie die Höhle verlassen können. Legen Sie sich sofort hin und kriechen Sie an der Klippe entlang. Wenn Sie in Sicherheit sind, kümmern Sie sich zuerst um (26), dann um (27) und zuletzt um (28). (29) locken Sie wie gewohnt mit einer Zigarettenschachtel an und verstecken ihn hinter dem Kistenstapel. Zurück im Tunnel laufen Sie mit der gesamten Mannschaft zu der Stelle, an der Sie den Piloten befreit haben. Öffnen Sie dort die verschlossene Tür neben dem Stolleneingang.

Phase 6: Die Kanonen

Sie gelangen in einen Tunnel mit einigen Kisten. Verstecken Sie sich hinter der ersten Kiste. Positionieren Sie den Sender des Green Beret hinter der nächsten Kiste und kriechen Sie in Deckung. Dort stellen Sie den Sender an und erledigen anschließend die Wache. Die anderen Wachen sollten nun kein Problem mehr darstellen. Im nächsten Raum sehen Sie sechs weiß gekleidete Männer und einen Offizier. Werfen Sie eine Granate in den Raum. Halten Sie dazu das Granatensymbol auf die verschlossene Tür. Wenn sich das Symbol verändert, können Sie eine Granate in den Raum werfen. Im Schrank befindet sich ein Bonusheft. Bei den Kanonen finden Sie zwei weitere Bonushefte. Platzieren Sie einen Sprengsatz vor der mittleren Kanone und laufen Sie gemeinsam mit dem Piloten zum Flugzeug. Vergessen Sie aber nicht, die goldene Statue aus der Höhle zu bergen. Wenn Sie das Flugzeug betreten, müssen Sie auf (30) achten. Erledigen Sie die Wachen im Flugzeug und zünden Sie den Sprengstoff.



HAUPTQUARTIER
Warten Sie, bis die beiden Offiziere nicht in Ihre Richtung schauen, und erledigen Sie die Wache auf der Treppe. Die beiden Offiziere locken Sie mit Zigaretten an.

COMMANDOS

